



Gabriel Songel

Gabriel Songel es Catedrático en Gestión del Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia.

Es máster en Diseño industrial por el Istituto Europeo di Design de Milán que realizó con una beca de dos años de la Conselleria de Indústria de la Generalitat Valenciana (1985 – 1987). Obtuvo su doctorado en metodología del diseño en la Escuela de Ingenieros Industriales de la UPV. Es profesor de diseño industrial desde 1988.

Su actividad docente se desarrolla en la actualidad en el título de Ingeniero Técnico en Diseño Industrial, Máster Oficial de Ingeniería del Diseño de la UPV, en el Máster de Gestión del Diseño, y en el Programa de Formación para Extranjeros EIM.

En estos últimos años, su labor de investigación se ha concretado en el reconocimiento de tres tramos de investigación por el Ministerio de Ciencia e Innovación. Además, la actividad docente en el área del diseño industrial y la gestión del diseño se concreta en las siguientes actividades:

Contribución a la creación e implantación de las carreras de Ingeniero Técnico en Diseño Industrial, el Máster Oficial de Ingeniería del Diseño y en el grado en Ingeniería de Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos.

Contribución a la creación del Instituto de Diseño y Fabricación IDF, participando en su consejo científico-técnico y aportando información para la creación del Centro de Documentación IMPIVA disseny.

Contribución a la institucionalización del Museo del Juguete de la Universidad Politécnica de Valencia con la revitalización de la Asociación de Amigos del Juguete y la creación de la exposición itinerante como fuente de financiación para el museo.

Contribución a la UPV con proyectos para empresas e instituciones que superan el millón de euros.

Realización periódica de los informes nacionales de tendencias para el sector del mueble y hábitat (AIDIMA. Instituto tecnológico de la Madera) y juguete y ocio (AIJU. Instituto tecnológico del juguete).

Experto en conferencias, cursos y talleres sobre Innovación y Diseño que ha impartido en diferentes universidades y empresas europeas, norteamericanas, latinoamericanas y asiáticas (Japón y Taiwán).

Miembro del Comité de AENOR de parques infantiles CTN 172/SC 3.

Miembro de la Industrial Designers Society of America.

Miembro fundador del Grupo de Investigación y Gestión del diseño. Es director de la línea de investigación Metodologías de detección de oportunidades para la generación de nuevos productos y servicios, que se apoyan en el desarrollo de una aplicación informática para la realización de mapas de producto.

La trayectoria de más de veinte años de experiencia en desarrollo de proyectos para empresas es el bagaje de arranque para generar Innoarea Design Consulting S.L.. La credibilidad obtenida con la conclusión de esos proyectos en productos comercializados, es otro de los valores de partida para ofrecer servicios de consultoría y de desarrollo de productos, ya que se han concretado en más de 25 líneas de productos, y que suponen en torno a 100 referencias de mercado.

Como trabajos realizados, destacar:

Investigación y desarrollo de un sistema constructivo de parques infantiles para Abacus/Isaba (España).

Línea de parques infantiles para preescolares Isaba (España). 1996

Juguetes preescolares para Chicco (Italia). 1998

Sistema constructivo ZNAP para Lego (Dinamarca). 1998

Juguete preescolar para Fisher-Price (Estados Unidos). 1998

Teléfono móvil para adolescentes (Vodafone).2000

Diseño de parques infantiles integrados a niños discapacitados (FEDER/AIJU).2000

Investigación de nuevos conceptos para figuras de acción (ONILCO /FAMOSA). 2004

Parque infantil integrado para niños discapacitados (Terra Natura). 2004

Investigación de nuevos conceptos para figuras de acción (ONILCO /FAMOSA). 2004

Investigación nuevos conceptos de juguetes grandes para POPULAR DE JUGUETES. 2002

Investigación nuevos conceptos de juegos de mesa para POPULAR DE JUGUETES. 2003

Estudios estratégicos de posicionamiento de marcas y productos.

Consultoría de diseño estratégico para Genius Toys de Taiwán. 2005

Investigación y desarrollo de un sistema constructivo metálico para parques infantiles para Mobipark (España). 2006

Investigación y desarrollo de nuevos productos para Genius Toys de Taiwán. Líneas de producto: Toy Factory, Fun Basic Physics, Hydro-Pneumo toys. 2005 - 2010

Manual de gestión de marca y merchandising para pymes y la detección de nuevos soportes de merchandising para productos infantiles. ASEPRI 2008.

Comisario exposición Diseño Visión Innovación celebrada entre mayo y julio de 2008 en el Círculo de Bellas Artes de Madrid organizada por la Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación ddi.

Comisario exposición Valencia Diseño Innovación celebrada entre julio y septiembre de 2010 en la Fundación Bancaja de Valencia.

Comisario exposición Empresa Diseño Innovación celebrada entre abril y mayo de 2011 en la Universidad Pública de Navarra.

Línea de juegos de construcción para Miniland 2009

Línea de juegos de construcción científicos Gigo 2009 - 2012

Sistema de minigolf exterior para ISABA 2010

Minigolf interior par Molder Disnova 2010

Sistema de difusión de tendencias para AEFJ 2010

Línea de productos infantiles para Micuna 2010

Línea de juegos de ingenio para Cayro 2010

Línea de mobiliario infantil para Tuctuc 2012

Línea de juegos primera infancia para Gigo / MadHouse 2012

Estudio del impacto del diseño en empresas españolas innovadoras, realizado para Empresa Nacional de Innovación ENISA 2011.